I Erläuterungen

Voraussetzungen gemäß KCGO und Abiturerlass in der für den Abiturjahrgang geltenden Fassung

Standardbezug
Bewegungskompetenz
- ihr Bewegungshandeln gezielt beobachten, in angemessener Fachsprache beschreiben und die Ergebnisse für die Bewegungsausführung nutzen (B4)

Urteils- und Entscheidungskompetenz
- den Stellenwert eines qualitätsorientierten Fitness- und Gesundheitstrainings beurteilen und Konsequenzen für eine verhaltenswirksame Beeinflussung des Gesundheitszustandes ableiten (U1)
- Trainingsziele festlegen und Trainingsmethoden und -inhalte hinsichtlich ihrer Eignung für geplante Adaptationsprozesse beurteilen (U4)
- das Anforderungsprofil einer Sportart/Disziplin analysieren, die maßgeblichen Leistungskomponenten und Bewegungsmerkmale reflektieren und unter Verwendung der Fachsprache erläutern (U9)

Darüber hinaus können weitere, hier nicht explizit benannte Einzelstandards für die Bearbeitung der Aufgabe nachrangig bedeutsam sein, zumal die Kompetenzbereiche in engem Bezug zueinander stehen. Die Operationalisierung des Standardbezugs erfolgt in Abschnitt II.

Inhaltlicher Bezug
Die Aufgabe 1 bezieht sich auf das
Themenfeld *Struktur sportlicher Bewegungen* (Q1.2), insbesondere auf die Stichworte *Phasenstruktur zyklischer und azyklischer Bewegungen*, *funktionale Betrachtung (Knotenpunkte)* und *biomechanische Prinzipien (optimaler Beschleunigungsweg, Anfangskraft, Koordination von Teilimpulsen)*.

Die Aufgabe 2 bezieht sich auf das
Themenfeld *Kondition* (Q1.1), insbesondere auf das Stichwort *Trainingswirkungen (biologische Anpassungsprozesse bezogen auf das Herz-Kreislauf-System)* sowie auf das Themenfeld *Sportartspezifische Anforderungsprofile* (Q1.4), insbesondere auf das Stichwort *koordinative Fähigkeiten (Strukturmodell, Stellenwert für das motorische Lernen)*.

Die Aufgabe 3 bezieht sich auf das
Themenfeld *Lernen sportlicher Bewegungen* (Q3.1), insbesondere auf das Stichwort *Bewegungsantizipation (Situations-, Erfahrungs-, Ziel- und Programmantizipation, visuelle Wahrnehmung)*.

II Lösungshinweise

In den nachfolgenden Lösungshinweisen sind alle wesentlichen Gesichtspunkte, die bei der Bearbeitung der einzelnen Aufgaben zu berücksichtigen sind, konkret genannt und diejenigen Lösungswege aufgezeigt, welche die Prüflinge erfahrungsgemäß einschlagen werden. Lösungswege, die von den vorgegebenen abweichen, aber als gleichwertig betrachtet werden können, sind ebenso zu akzeptieren.

Aufgabe 1.1
Die Zuordnung der Phasenstruktur kann entweder morphologisch oder funktional erfolgen. Beispielhaft wird die Zuordnung nach Meinel/Schnabel (morphologisch) dargestellt.
Bei der dargestellten Bewegung handelt es sich um eine azyklische Bewegung, die nach Meinel/Schnabel in Vorbereitungs-, Haupt- und Endphase unterteilt werden kann:

Die Vorbereitungsphase (Bilder 1–5) schafft optimale Voraussetzungen für das eigentliche Bewegungsziel (den Wurf am höchsten Punkt des Sprunges) und besteht aus Anlauf, Absprung und dem Zurückführen des Wurfarms.
Grundlegende Bewegungselemente der Vorbereitungsphase lassen sich wie folgt zuordnen:
- Anlauf: Anlauf im Drei-Schritt-Rhythmus (Bilder 1–3); in der Bildreihe sind davon nur zwei Schritte zu sehen.
- Absprung: Stemmbewegung über das Sprungbein (Bilder 3–4), kräftiger Absprung mit gleichzeitigem Schwungbeineinsatz (Bild 4)
- Rückführung des Wurfarms: Wurfarmschulter dreht nach hinten (Bilder 4–5), der Gegenarm ist nach vorne ausgestreckt (Bild 5), die Hüfte leicht nach vorne gedreht (Verwringung des Körpers) (Bilder 5–6), Aufbau der Bogenspannung

Die Hauptphase (Bilder 6–7/8) besteht aus dem eigentlichen Ziel, dem Wurf des Balles am höchsten Punkt.
Grundlegende Bewegungselemente der Hauptphase lassen sich wie folgt zuordnen:
- während der Wurfbewegung erfolgt eine sukzessive Auflösung der Verwringung (Bilder 5–7)
- Schlagwurfbewegung des Armes: der Ellenbogen führt die Bewegung an, Abwurf über Kopf (Bilder 6–7)
- Abwurf: Vorführen des Wurfarms mit Nachklappen des Handgelenks (Bilder 7/8)

Die Endphase (Bilder 8–9) dient der Sicherung des Bewegungsergebnisses. Sie ist durch ein Abfangen der Bewegung und einer sicheren und kontrollierten Landung gekennzeichnet.
Grundlegende Bewegungselemente der Endphase lassen sich wie folgt zuordnen:
- Ausbalancieren zum Erlangen eines sicheren Gleichgewichtszustandes (Bilder 8–9)
- beidbeinige Landung mit leicht gebeugten Knien (Bild 9)

Hinweis: Die vorgenommene Phasenzuordnung geht davon aus, dass das zentrale Element des Sprungwurfs der Wurf ist und dieser daher die Hauptphase bildet. Nimmt man an, dass Sprung und Wurf gleichermaßen die Erfüllung des Bewegungsziels darstellen, so kann man auch Sprung und Wurf in ihrer Gesamtheit als Hauptphase ansehen (Bilder 5–7/8). Dies muss dann aber entsprechend begründet werden.

Aufgabe 1.2
Exemplarisch kann das biomechanische Prinzip der Koordination von Teilimpulsen wie folgt beschrieben werden:
Die Impulsübertragung der Körpersegmente erfolgt beim Sprungwurf zeitlich aufeinander abgestimmt (teilweise zeitgleich und teilweise hintereinander).
- Durch den Anlauf und die Rückführung der Wurfschulter bzw. des Wurfarms mit Beginn des Absprungs (Bild 4) wird Bewegungsenergie aufgebaut.
- Eingeleitet durch den Stemmschritt (Bilder 3–4) erfolgt eine Impulsübertragung der Bewegungsenergie des Anlaufs auf den Körper.
- Über die Einnahme der Bogenspannung (Bild 5) wird der Impuls von der Hüfte (Bilder 5–6) ausgehend auf die Schulter (Bilder 6–7), den Ellenbogen (Bilder 7–8), das Handgelenk und schließlich die Hand mit Ball übertragen (Bilder 7–8). Dabei wird der Wurfarm von hinten nach vorne geführt.

Jeder dieser Teilimpulse summiert sich auf und trägt zur Vergrößerung der Endgeschwindigkeit des Balles bei. Man spricht von einer zeitlichen und räumlichen Koordination der Teilimpulse einzelner Körpersegmente.

Aufgabe 2.1
Beschreibung der koordinativen Fähigkeiten (nach Meinel/Schnabel) sowie Erläuterung der jeweiligen Bedeutung für die Bewältigung der Animal-Flow-Bewegungen:
Kopplungsfähigkeit:
- Sie kann als Fähigkeit beschrieben werden, Teilkörperbewegungen oder Einzelbewegungen räumlich, zeitlich und im Maß des Krafteinsatzes zweckmäßig aufeinander abstimmen zu können.

- Sie spielt bei allen Animal-Flow-Bewegungen eine bedeutende Rolle, da man durch Impulsübertrag von einer Halteposition in die nächste kommt (z.B. Side Kickthrough). Dazu müssen die Teilbewegungen von Armen, Beinen und Hüfte zweckmäßig aufeinander abgestimmt sein.

Kinästhetische Differenzierungsfähigkeit:
- Sie kann als Fähigkeit beschrieben werden, Kraftimpulse von Teil- oder Gesamtbewegungen zweckmäßig und mit hoher Präzision einsetzen und aufeinander abstimmen zu können.
- Um die Animal-Flow-Bewegungen fehlerfrei durchzuführen, ist ein dosierter Krafteinsatz zwischen mehreren Muskeln notwendig; anderenfalls würde man bei zu viel Krafteinsatz aus einer Stützbewegung herausfallen oder bei zu wenig Krafteinsatz eine Stützposition erst gar nicht erreichen (z.B. Loading and Unloading Beast).

Gleichgewichtsfähigkeit:
- Sie kann als Fähigkeit beschrieben werden, das Gleichgewicht des Körpers beizubehalten bzw. wiedererlangen zu können.
- Das Erhalten des Gleichgewichts bzw. das Wiedererlangen des Gleichgewichts spielt bei jenen Animal-Flow-Bewegungen eine große Rolle, bei denen einarmige Stützbewegungen oder ein Bewegungsablauf mit Gewichtsverlagerung gefordert sind (z.B. Crab Reach).

Orientierungsfähigkeit:
- Sie kann als Fähigkeit beschrieben werden, Lage und Bewegungen des eigenen Körpers (von Körperteilen) zielangepasst verändern zu können, sowie Mitspieler, Gegner und Sportgegenstände in ihrer Beziehung zueinander im Raum zu bestimmen.
- Sie spielt vor allem bei Bewegungen eine große Rolle, bei denen der Kopf zügig seine Position verändert (z.B. Crab Reach) oder der Körper eine Längsachsendrehung vollzieht (z.B. Side Kickthrough).

Rhythmisierungsfähigkeit:
- Sie kann als Fähigkeit beschrieben werden, eine Bewegung auf einen bestimmten Rhythmus, der akustisch (Schrittgeräusche, Musik), visuell oder durch die eigene Struktur der Bewegungsaufgabe vorgegeben ist, abzustimmen und motorisch umzusetzen.
- Sie kann bei den aufgeführten Animal-Flow-Bewegungen auch eine Rolle spielen, da man bei der Umsetzung einiger Übungen einem inneren zeitlich-dynamischen Rhythmus der Bewegungsabfolge folgt.

Reaktionsfähigkeit:
- Sie kann als Fähigkeit beschrieben werden, zweckmäßige motorische Handlungen auf ein bestimmtes äußeres (z.B. akustisches, visuelles, taktiles) Signal umgehend einleiten und ausführen zu können.
- Sie spielt bei der Ausführung der Animal-Flow-Bewegungen eine untergeordnete Rolle, da diese nicht auf Signale erfolgen.

Umstellungsfähigkeit:
- Sie kann als Fähigkeit beschrieben werden, während einer Bewegungsausführung das Bewegungsprogramm aufgrund plötzlich auftretender Situationsveränderungen anpassen zu können oder eventuell ein anderes, adäquat zur neuen Situation passendes Bewegungsprogramm starten zu können.
- Sie spielt bei der Ausführung der Animal-Flow-Bewegungen keine Rolle, da bei der Ausführung nicht von Situationsveränderungen auszugehen ist.

Aufgabe 2.2

Je nach im Unterricht behandelter Definition könnten folgende Aspekte ein Gesundheitstraining auszeichnen:

Ein Gesundheitstraining
- beachtet die Kernziele des DOSB,
- zielt darauf ab, Gesundheit zu erhalten und Erkrankungen zu vermeiden,
- geht über ein isoliertes Kraft- oder Ausdauertraining hinaus,
- vermeidet einseitige Beanspruchungen und spricht alle motorischen Bewegungsanforderungen des menschlichen Körpers (in gleichem Umfang) an: Ausdauer, Beweglichkeit, Koordination, Kraft und Schnelligkeit,

- beansprucht und verbessert somit das Herz-Kreislaufsystem, das zentrale Nervensystem sowie den gesamten Muskel- und Skelettapparat,
- setzt dauerhafte Trainingsanstrengungen voraus, die sich idealerweise auf 2–3 Trainingseinheiten pro Woche verteilen,
- berücksichtigt die Belastungsfähigkeit des eigenen Körpers,
- ist so gestaltet, dass die Beachtung von Leistungsgrenzen für einen echten Trainingserfolg ausschlaggebend ist,
- wählt eine stressfreie, Spaß fördernde Trainingsmethodik und lehnt einen übertriebenen Trainingseinsatz ab,
- berücksichtigt Vorschäden durch Unfälle, Erkrankungen oder Sportverletzungen durch den Einsatz möglichst schonender Sportarten, z.B. Schwimmen,
- sorgt dafür, dass grundsätzliche Anforderungen einer umfassenden Körperbeanspruchung beachtet werden,
- verfolgt auch einen sozialen Charakter und findet zur Motivation bestenfalls in einer Trainingsgruppe statt,
- erfolgt (zuweilen auch) in der freien Natur.

Ausgehend vom Material könnten folgende Aspekte einer Überprüfung, inwiefern sich die Animal-Move-Trainingsmethode als Gesundheitstraining eignet, unterzogen werden:
Es sei ein großer Vorteil, dass es sich um ein Training mit dem eigenen Körpergewicht handelt.
- Dass dies „intensiv“ geschehe, könnte als Nicht-Eignung für ein Gesundheitstraining ausgelegt werden.
- Dies würde insbesondere dann verstärkt zutreffen, wenn es sich um Einsteiger handelt.

Gelenke, Sehnen und Bänder würden „geschmeidiger und flexibler“ werden.
- Auch bei dosierter Belastung könnte es schnell zu einer Handgelenksüberlastung kommen, was nicht für ein Gesundheitstraining sprechen würde.

Die Trainingsmethode fördere den Stoffwechsel sowie das Herz-Kreislaufsystem.
- Wenn die Animal-Move-Trainingseinheit über eine längere Trainingsdauer von mind. 30 Minuten stattfindet, ließe dieser Aspekt eine Einordnung als Gesundheitstraining zu.

Die Trainingsmethode fördere eine gute Körperhaltung somit die wichtige Rumpfstabilität.
- Wenn die Animal-Flow-Bewegungen korrekt ausgeführt werden, ließe dieser Aspekt eine Einordnung als Gesundheitstraining zu.
- Die Gefahr einer falschen Bewegungsausführung könnte, vor allem bei Einsteigern, gleichfalls angeführt werden und gegen eine Eignung sprechen.
- Darüber hinaus könnte festgestellt werden, dass ein Animal-Move-Training einseitig sei, da andere menschliche Bewegungsmuster fehlten (z.B. Ziehen, (Knie-)Beugen).

Der Sporttreibende gewinne an Kraft, Ausdauer und Beweglichkeit.
- Da die Bereiche Kraft (z.B. Prävention von Rückenschmerzen und Verletzungen), Beweglichkeit (z.B. Mobilität im Alltag und Verletzungsprophylaxe) und Ausdauer (z.B. Stressabbau, Schlafverbesserung, Prävention/Rehabilitation kardiovaskulärer Erkrankungen) in einem abgedeckt werden können, könnte dieser Aspekt von Gesundheitstraining als erfüllt angesehen werden.

Das Training steigere auch die mentale Stärke.
- Wenn der Sportler motiviert ist und die Ausführungen der Animal-Flow-Bewegungen gelingen, könnte dies als Argument für eine Eignung als Gesundheitstraining herangezogen werden.
- Dieser psychosoziale Aspekt als wichtiger Bestandteil des Gesundheitssports würde dann vor allem für Fortgeschrittene bzw. Könner geltend gemacht werden können.

Darüber hinaus sollte thematisiert werden, dass der Einsatz der Animal-Move-Trainingsmethode regelmäßig und systematisch erfolgen müsste, um diesen Aspekt von Gesundheitstraining zu erfüllen. Abschließend sollten die Ergebnisse der Überprüfung differenziert abgewogen und zu einer begründeten Einschätzung zusammengeführt werden. Die Animal-Move-Trainingsmethode erfüllt einige Aspekte, die ein Gesundheitstraining auszeichnen, beinhaltet jedoch auch manche Aspekte, die einem

Gesundheitstraining entgegenstehen. Somit kann sie zusammengefasst als teilweise gesundheitsförderndes Training, jedoch nicht als umfassendes Gesundheitstraining eingeschätzt werden.

Aufgabe 3.1
Erläuterung des Antizipationsprozesses bei motorischen Handlungen ausgehend von Material 4:
- Über die visuellen Sensoren (optischer Analysator) werden Reize (z.B. Bewegung oder Geschwindigkeit des Spielgeräts, Bewegung oder Position der Mit- bzw. Gegenspieler, eigene Position auf dem Spielfeld) erfasst.
- In der Wahrnehmungsantizipation werden abhängig vom Erfahrungsgrad unterschiedlich viele Merkmale unterschiedlich schnell erfasst (Merkmalserkennung) und entsprechend als Situationen identifiziert (Situationserkennung).
- Ebenfalls abhängig vom Erfahrungsgrad können bedeutende Situationen von unbedeutenden unterschieden werden.
- Das Erkennen der Situationen hängt vom aktuellen Erfahrungsstand (hier Wissen) ab.
- Der Erfahrungsstand basiert auf erlernten Handlungsmustern (vorherigen Analyse der Gegner oder Mitspieler, taktisches Wissen, biomechanische Erfahrungen wie z.B. Absprungverhalten von Bällen mit und ohne Rotation) und auf bereits erfahrenen Situationen und Handlungen.
- Im Bereich der Erfahrungsantizipation werden bereits erfahrene Situationen und die entsprechenden Reaktionen (Wenn-Dann-Sequenzen) mit den jeweiligen Auswirkungen (positiv und negativ) abgeglichen (z.B. wird beim Torwurf im Handball abgeglichen, wie erfolgsversprechend der Torwurf in der Vergangenheit aus ähnlicher Situation war).
- Es werden verschiedene Reaktionen zur Auswahl gestellt (z.B. Torwurf oder besser ein Pass zum Gegenspieler oder eine Täuschung).
- Nach Abwägung der jeweiligen wahrscheinlich zu erwartenden Ergebnisse werden efferente Signale zur Peripherie gesendet und es kommt zu einer Reaktion (z.B. Torwurf).
- Das Ergebnis dieser Handlung wird als Erfahrung (Wissen) abgespeichert und kann bei neuen Antizipationsprozessen zur differenzierteren und optimierten Beurteilung (Verstärkung der Reaktionsauswahl bei positivem Ausgang oder Abschwächung der Reaktionsauswahl bei negativem Ausgang) der entsprechenden Situation herangezogen werden.
- Insgesamt ist die Antizipation motorischer Handlungen also eine dem Sportler unbewusste und auf vorangegangenen Erfahrungen und der Qualität von Verarbeitungsprozessen beruhender Vorgang der Vorwegnahme wahrscheinlich zu erwartender Ergebnisse motorischer Handlungen.

Die Güte des Antizipationsprozesses hängt von der Güte der Wahrnehmungs- und Vorstellungsfähigkeiten, der Vielzahl der motorischen Erfahrungen als Handlungsmuster und dem Umfang des kognitiven und taktischen Wissens ab.

Aufgabe 3.2
Zur gezielten Verbesserung der Informationsaufnahme und Antizipation im Training können folgende grundsätzlichen Aspekte im Training aufgenommen werden:
- Ausprägung der Wahrnehmungs- und Vorstellungsfähigkeiten:
  - Bewegungsvorstellungen durch gezieltes Verbalisieren (bewusste Aufnahme, Bewegungserklärungen durch den Trainer, aber auch eigene Beschreibungen des Bewegungsablaufes), Visualisieren und über ein Bewusstmachen von kinästhetischen Informationen (z.B. Spannungszustände oder eine Abstufung von Krafteinsätzen bewusst wahrnehmen) verbessern
  - praktische Übungen mit theoretischen Inhalten (Reflektion des Bewegungsvorgangs) kombinieren
  - aktives Mitdenken bzw. bewusste Wahrnehmung von Situationen der Mitspieler und/oder Gegner fördern
  - vielfältige Beobachtung- und Wahrnehmungssaufgaben im Training stellen
- Vielfältige motorische Erfahrungen als Handlungsmuster:
  - viele offene, vielfältige und ungewohnte oder schwierige Bewegungsaufgaben stellen
  - in aus dem Zielspiel bekannte Spielsituationen gezielt veränderte neue schwierigere Übungsbedingungen einbauen

- Umfangreiches kognitives und taktisches Wissen:
  - Ablauf der Bewegungshandlung gezielt durch „Wenn-Dann-Sequenzen“ beschleunigen
  - typische Situation mit einer entsprechenden Handlungsantwort verknüpfen
  - den Sportler alternative taktische Varianten oder Lösungsmöglichkeiten oder gar Strategien für ganze Spiele (mit)entwickeln lassen

Bei der Gestaltung einer Unterrichtsstunde zur gezielten Verbesserung der Informationsaufnahme und Antizipation am Beispiel der Sportart Badminton kann das Schema des konzeptionellen Aufbaus zum motorischen Lernen (Erwärmungsphase, Vermittlungsphase, Übungsphase, Reflexionsphase) angewandt werden. Dabei müssen inhaltlich die grundsätzlichen Aspekte der gezielten Verbesserung der Informationsaufnahme und Antizipation Beachtung finden:

- Erwärmungsphase:
  - mittels zielgerichteter Spielform oder freiem Erproben Erwärmung des Körpers
  - exemplarisch Badminton:
    Zwei Spieler spielen gegeneinander. Einer fungiert als Zuspieler und einer als Übender. Der Zuspieler darf in drei vorgegebenen Zonen spielen: vorne rechts, vorne links oder in das Hinterfeld, der Übende muss den Zuspieler stets anspielen. Der Zuspieler setzt den Übenden unter Druck, indem er in beliebiger Reihenfolge in die Zonen spielt. Der Übende versucht anhand der Schlagbewegung des Zuspielers zu antizipieren, wo dieser als nächstes hinspielt. Nach etwa vier Minuten gibt es eine kurze Dehnpause, in der thematisiert wird, anhand welcher gegnerischen Aktion zu erkennen ist, ob der Ball lang oder kurz gespielt wird. Dann wechselt die Aufgabe der Partner (Erlernen von Wenn-Dann-Regeln).
- Vermittlungsphase:
  - Training von taktischen Möglichkeiten anhand von zielgerichteten und technikspezifischen Übungen, die koordinatives Lernen fördern und durch spielnahe Situationen
  - exemplarisch Badminton:
    Es wird eine Situation vorgegeben (z.B. „Vertreibe den Gegner aus der Zentralposition, es sind nur Clear, Drop und Drive erlaubt.“). Neben dieser Spielaufgabe soll bei jedem Schlag des Gegners laut gerufen/gezeigt werden, welcher Schlag/welche Richtung erwartet wird. Das Spiel wird gefilmt. Nach etwa fünf Minuten wird das Spiel unterbrochen und es werden durch Video-Analyse „Wenn-Dann-Sequenzen“ erkannt und besprochen (Zum Beispiel wenn der Gegner selbst weit hinten steht und die Körperachse weit öffnet, ist ein fester und weiter Schlag zu erwarten.) und mit den erwarteten Schlägen abgeglichen.
    Nach dieser Analyse erfolgt eine weitere Spielform (Setze den Gegner von der Grundlinie aus unter Druck und mache bei Gelegenheit den Punkt, der Rückspieler spielt nur lange Bälle zurück.), welche im Anschluss auch analysiert wird. Bei der Analyse werden unterschiedliche offensive Handlungsmöglichkeiten und „Wenn-Dann-Sequenzen“ aufgezeigt und verbalisiert.
- Übungsphase (Training der Antizipation durch Spielerfahrung):
  - Zuvor erlernte taktische Handlungsmöglichkeiten (Wenn-Dann-Regeln) werden in einer möglichst freien Spielsituation umgesetzt und analysiert.
  - exemplarisch Badminton:
    Spiel, in dem situationsangemessen bewusst die unterschiedlichen Handlungssituationen im Angriff angewandt werden. Nicht aktive Sportler/Trainer geben Rückmeldung, wenn gelungene taktische Aktionen erkennbar waren.
- Reflexionsphase:
  - Erlerntes wird reflektiert und möglicherweise gesichert (Wenn-Dann-Sequenzen werden aufgeschrieben).

III Bewertung und Beurteilung

Die Bewertung und Beurteilung erfolgt unter Beachtung der nachfolgenden Vorgaben nach § 33 der Oberstufen- und Abiturverordnung (OAVO) in der jeweils geltenden Fassung. Bei der Bewertung und Beurteilung der sprachlichen Richtigkeit in der deutschen Sprache sind die Bestimmungen des § 9 Abs. 12 Satz 3 OAVO in Verbindung mit Anlage 9b anzuwenden.

Bei der Bewertung und Beurteilung der Übersetzungsleistung in den Fächern Latein und Altgriechisch sind die Bestimmungen des § 9 Abs. 14 OAVO in Verbindung mit Anlage 9c anzuwenden.

Der Fehlerindex ist nach Anlage 9b zu § 9 Abs. 12 OAVO zu berechnen. Für die Ermittlung der Punkte nach Anlage 9a zu § 9 Abs. 12 OAVO sowie Anlage 9c zu § 9 Abs. 14 OAVO wird jeweils der ganzzahlige nicht gerundete Prozentsatz bzw. Fehlerindex zugrunde gelegt.

Für die Bewertung in den modernen Fremdsprachen ist der „Erlass zur Bewertung und Beurteilung von schriftlichen Arbeiten in allen Grund- und Leistungskursen der neu beginnenden und fortgeführten modernen Fremdsprachen in der gymnasialen Oberstufe, dem beruflichen Gymnasium, dem Abendgymnasium und dem Hessenkolleg“ vom 7. August 2020 (ABl. S. 519) zugrunde zu legen. Demnach erfolgt die Bewertung und Beurteilung mit der Maßgabe, dass lediglich bei der Ermittlung des Prüfungsergebnisses (Note) aus Prüfungsteil 1 und 2 gerundet wird.

Darüber hinaus sind die Vorgaben der Erlasse „Hinweise zur Vorbereitung auf die schriftlichen Abiturprüfungen (Abiturerlass)“ und „Durchführungsbestimmungen zum Landesabitur“ in der für den Abiturjahrgang geltenden Fassung zu beachten.

Als Kriterien für die Bewertung und Beurteilung dienen unter Beachtung der Zielsetzung der gymnasialen Oberstufe nach § 1 Abs. 2 OAVO neben dem Inhaltlichen auch die in den Kerncurricula genannten überfachlichen Kompetenzen, insbesondere die Sprachkompetenz und Wissenschaftspropädeutik; dies zeigt sich u.a. in qualitativen Merkmalen wie Strukturierung, Differenziertheit, (fach-)sprachlicher Gestaltung und Schlüssigkeit der Argumentation.

Eine Leistung ist mit **„ausreichend“ (5 Punkten)** zu beurteilen, wenn die für die Bearbeitung der Aufgabe besonders bedeutsamen Kompetenzen grundsätzlich nachgewiesen werden und in

Aufgabe 1
- der Bewegung eine Phasenstruktur und die jeweils grundlegenden Bewegungselemente noch nachvollziehbar zugeordnet werden,
- ansatzweise ein für die Durchführung des Sprungwurfs wesentliches biomechanisches Prinzip herausgearbeitet wird,

Aufgabe 2
- die koordinativen Fähigkeiten in Grundzügen beschrieben und deren Bedeutung für die Bewältigung der Animal-Flow-Bewegungen noch nachvollziehbar erläutert werden,
- ausgehend vom Material eine Eignung der Animal-Move-Trainingsmethode als Gesundheitstraining grundsätzlich überprüft wird,

Aufgabe 3
- ausgehend von Material 4 der Antizipationsprozess bei motorischen Handlungen in Grundzügen erläutert wird,
- noch nachvollziehbar grundsätzliche Aspekte des Trainings der gezielten Verbesserung der Informationsaufnahme und Antizipation skizziert und in Ansätzen wesentliche Elemente zur gezielten Verbesserung der Informationsaufnahme und Antizipation in einer Schwerpunktspielsportart des Prüflings im Rahmen einer Unterrichtsstunde gestaltet werden.

Eine Leistung ist mit **„gut“ (11 Punkten)** zu beurteilen, wenn die für die Bearbeitung der Aufgabe besonders bedeutsamen Kompetenzen weitgehend nachgewiesen werden und in

Aufgabe 1

- der Bewegung eine Phasenstruktur und die jeweils grundlegenden Bewegungselemente weitgehend vollständig und präzise zugeordnet werden,
- folgerichtig ein für die Durchführung des Sprungwurfs wesentliches biomechanisches Prinzip schlüssig herausgearbeitet wird,

Aufgabe 2

- die koordinativen Fähigkeiten vollständig und weitgehend präzise beschrieben und deren Bedeutung für die Bewältigung der Animal-Flow-Bewegungen adäquat erläutert werden,
- ausgehend vom Material eine Eignung der Animal-Move-Trainingsmethode als Gesundheitstraining weitgehend differenziert überprüft wird,

Aufgabe 3

- ausgehend von Material 4 der Antizipationsprozess bei motorischen Handlungen stimmig erläutert wird,
- weitgehend schlüssig und präzise grundsätzliche Aspekte des Trainings der gezielten Verbesserung der Informationsaufnahme und Antizipation skizziert und in überzeugender und differenzierter Weise wesentliche Elemente zur gezielten Verbesserung der Informationsaufnahme und Antizipation in einer Schwerpunktspielsportart des Prüflings im Rahmen einer Unterrichtsstunde gestaltet werden.

Gewichtung der Aufgaben und Zuordnung der Bewertungseinheiten zu den Anforderungsbereichen

Aufgabe	Bewertungseinheiten in den Anforderungsbereichen			Summe
	AFB I	AFB II	AFB III	
1.1	10	5		**15**
1.2	5	5		**10**
2.1	10	5		**15**
2.2		5	15	**20**
3.1	5	10		**15**
3.2		10	15	**25**
Summe	**30**	**40**	**30**	**100**

Die auf die Anforderungsbereiche verteilten Bewertungseinheiten innerhalb der Aufgaben sind als Richtwerte zu verstehen.